

**PENCIPTAAN KARYA SENI TUGAS AKHIR S1
PENERAPAN *GRAPHICAL MATCH*
PADA *EDITING* PROGRAM CERITA ‘POTRET’**

**KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi**



Disusun oleh

IFAN ROHIMANTO

NIM: 101047032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

**PENCIPTAAN KARYA SENI TUGAS AKHIR S1
PENERAPAN *GRAPHICAL MATCH*
PADA *EDITING* PROGRAM CERITA ‘POTRET’**

**KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi**



**Disusun oleh
IFAN ROHIMANTO
NIM: 1010474032**

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188
 Telepon (0274) 384107
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : IFan Rohmanto
 No. Mahasiswa : 1010474032
 Angkatan Tahun : 2010
 Judul Penelitian/ : Perancangan karya seni tugas akhir SI
 Perancangan karya : Perancangan teknik grafis match sebagai pendukung
 pada teknik editing program carita potret

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 7 Juli 2015

Yang menyatakan



IFan Rohmanto

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 27 Juli 2015

Dosen Pembimbing I

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP: 19710430 199802 2 001

Dosen Pembimbing II

Gregorius Arya D, M.Sn
NIP : 19820821 201012 1 003

Cognate

Arif Sulistyono, M.Sn
NIP: 19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R.,M.S.
NIP : 19580912 198601 1 001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita limpahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya laporan Tugas Akhir karya seni film yang berjudul ‘Potret’ ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat pada kesempatan ini penuli mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Alexandri Lufthfi R. MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku dosen pembimbing I & Bapak Gregorius Arya D, M.Sn selaku dosen pembimbing II
3. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn selaku dosen wali
4. Ayahanda Drs. Ir. H. Sunar Wahid, Ms
5. Ibunda Hj. Siti Kholifah
6. Pak Nanang Rakhmat Hidayat M.Sn selaku dosen pembimbing
7. Nur Wulandari, Nastitia Diesta Wiwandha sahabat sekaligus patner berkarya
8. Edi Wibowo, Mandela Majid, Fakhrol Hikmawan, Harry Wicaksono, Lulu Hendra dan Prihano
9. Semua kru, pemain dan pihak sponsor yang terlibat dalam proses pembuatan karya Film ‘Potret’
10. Yeni, Deden, Iham, Robby, Faiz, Yoga, Rahadian, Amin, Adib, Adiyana, Fanto dan Mufti
11. M. Vici Akbar, Rifqi Hasan, Imam Muhammad Rissandy, Dik-dik Faturrochman, Andamar Pradipta dan Randy Nussy
12. Teman-teman seperjuangan televisi 2010 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

13. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan dan semangat.

Akhir kata, semoga karya film ‘Potret’ ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi film, pengamat film dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran yang segar dan menghibur melalui media televisi. Adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Juli 2015

Ifan Rohimanto



LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk ayahanda Sunar Wahid dan Ibunda Siti Kholifah beserta seluruh keluarga, saudara dan teman-teman yang memberikan motivasi dan mengembalikan kepercayaan diri.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN FORM 8	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR & DAFTAR <i>SCREENSHOT</i>	IX
DAFTAR LAMPIRAN	XI
ABSTRAK	XII
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Karya	6
 BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek dan Penciptaan	17
 BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Editing	24
B. Graphical Match	26
C. Komposisi	30
 BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetik	37
B. Konsep Teknis	40
C. Motivasi	46
D. Informasi	46
E. Desain Program	46
F. Desain Produksi	46
G. Alat dan Bahan	46
H. Informasi Produksi	48
 BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahap Perwujudan Karya	51
B. Kendala Teknis	54
C. Solusi	54
D. Pembahasan Karya	55
 BAB VI. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	79

B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film ‘Barfi’	6
Gambar 1.2 Poster Film ‘ <i>The Photograph</i> ’	8
Gambar 1.3 Poster Film ‘ <i>A Space Oddysey</i> ’	10

DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot</i> 1.1 <i>Scene</i> awal Barfi mendekati Shurti	7
<i>Screenshot</i> 1.2 <i>Scene</i> Barfi sudah dekat dengan Shurti	7
<i>Screenshot</i> 1.3 <i>Scene</i> bapak Johan di Rel Kereta Api	9
<i>Screenshot</i> 1.4 <i>Scene</i> Sita dan Pak Johan Berjalan	9
<i>Screenshot</i> 1.5 <i>Scene</i> seekor monyet melempar tulang	12
<i>Screenshot</i> 3.1 Sebuah potongan adegan film ‘Tokyo Story’	26
<i>Screenshot</i> 3.2 Potongan Film ‘ <i>Seven Samurai</i> ’ dari Akira Kurosawa	28
<i>Screenshot</i> 3.3 Contoh <i>Graphical Match</i> halus	28
<i>Screenshot</i> 3.4 Potongan Film ‘ <i>Space Oddysey</i> ’	28
<i>Screenshot</i> 3.5 Potongan Film ‘ <i>The Rugrats</i> ’	29
<i>Screenshot</i> 3.6 Potongan Film ‘ <i>Space Oddysey</i> ’	32
<i>Screenshot</i> 3.7 Potongan adegan <i>flashback</i>	32
<i>Screenshot</i> 3.8 Potongan Film ‘ <i>Space Oddysey</i> ’ (1968)	29
<i>Screenshot</i> 3.9 Potongan bagian akhir adegan <i>flashback</i>	29
<i>Screenshot</i> 4.1 <i>Scene</i> 1 Agus sedang berdebat	39
<i>Screenshot</i> 4.2 <i>Scene</i> 14 Adegan Upacara Misa	41
<i>Screenshot</i> 4.3 <i>Scene</i> 8 Adegan titin berdebat dengan Agus	41
<i>Screenshot</i> 4.4 <i>Scene</i> 14 Adegan memasuki upacara Misa	42
<i>Screenshot</i> 4.5 <i>Scene</i> 10 Agus Masuk ke ruangan rahasia	42
<i>Screenshot</i> 4.6 <i>Scene</i> 10 Agus mengungkapkan identitas asli sang Ayah	43
<i>Screenshot</i> 4.7 <i>Scene</i> 4 Agus datang kedalam rumah	44
<i>Screenshot</i> 4.8 <i>Scene</i> 10 & 11 Agus <i>Flashback</i>	44
<i>Screenshot</i> 4.9 <i>Scene</i> 1 Suasana perkantoran & Agus memasuki kantor	45
<i>Screenshot</i> 4.10 <i>Scene</i> 6, 7 & 8 Agus mencari foto Ayah	45
<i>Screenshot</i> 5.1 Potongan <i>Scene</i> 13 Agus memotret	55
<i>Screenshot</i> 5.2 <i>Scene</i> 1 Suasana Perkantoran	56
<i>Screenshot</i> 5.3 <i>Scene</i> 1 Agus berdebat dengan Ketua Redaksi	57
<i>Screenshot</i> 5.4 <i>Scene</i> 1 & 2 Agus keluar ruangan & menerima telepon	58
<i>Screenshot</i> 5.5 <i>Scene</i> 4 Agus masuk kedalam rumah	59
<i>Screenshot</i> 5.6 <i>Scene</i> 4 Agus melihat Ayah sudah terbaring di peti jenazah	60
<i>Screenshot</i> 5.7 <i>Scene</i> 5 Agus berbicara dengan Ibu dan Titin	61
<i>Screenshot</i> 5.8 <i>Scene</i> 5 Agus mencari potret Ayah di lemari	62
<i>Screenshot</i> 5.9 <i>Scene</i> 5, 6, 7 Agus mencari foto di kamar dan ruang keluarga ..	64
<i>Screenshot</i> 5.10 <i>Scene</i> 7 & 8 Agus menghentikan pencarian foto	65
<i>Screenshot</i> 5.11 <i>Scene</i> 8 Agus berdebat dengan Titin	65
<i>Screenshot</i> 5.12 <i>Scene</i> 8 Agus berbicara dengan Ibu	66
<i>Screenshot</i> 5.13 Agus mencoba masuk kedalam ruang rahasia	67
<i>Screenshot</i> 5.14 Agus melihat isi dalam ruang rahasia	68

<i>Screenshot 5.15</i> Agus berdialog dengan Ibu di ruang rahasia.....	68
<i>Screenshot 5.16</i> Agus memeriksa klise di lemari.....	69
<i>Screenshot 5.17</i> Agus mengingat masa lalu	69
<i>Screenshot 5.18</i> Adegan <i>Flashback</i>	72
<i>Screenshot 5.19</i> Agus melanjutkan memeriksa klise	73
<i>Screenshot 5.20</i> <i>Scene</i> Agus menerima telepon.....	73
<i>Screenshot 5.21</i> Agus membaca kliping	74
<i>Screenshot 5.22</i> <i>Scene 22</i> Agus melihat dokumen riwayat Ayah.....	75
<i>Screenshot 5.23</i> <i>Scene 14 Establishing Shot</i>	76
<i>Screenshot 5.24</i> <i>Scene</i> upacara Misa.....	76
<i>Screenshot 5.25</i> Agus meminta izin untuk memotret jenazah Ayahnya	77
<i>Screenshot 5.26</i> <i>Scene</i> Agus memandangi Potret Ayah	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah film ‘Potret’	2
Lampiran 2. <i>Shot List</i> film ‘Potret’	21
Lampiran 3. <i>Story Board</i> film ‘Potret’	27
Lampiran 4. <i>Continuity Script</i> film ‘Potret’	38
Lampiran 5. <i>Audio Report</i> film ‘Potret’	44
Lampiran 6. Dokumentasi Produksi film ‘Potret’	47
Lampiran 7. Dokumentasi <i>Screening</i> karya tugas akhir 11 Juli 2015	50
Lampiran 8. Desain poster, undangan dan booklet	53
Lampiran 9. Surat perizinan screening karya tugas akhir	57
Lampiran 10. Form persetujuan tugas akhir	59



ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni ini yang berjudul Penerapan *Editing Graphical Match* Pada Cerita 'Potret' ini bertujuan sebagai pencapaian sebuah karya *audio visual* dengan penerapan *editing graphical match*, pengganti transisi antar ruang dan waktu dan memberikan variasi bentuk transisi dalam *editing*. Objek penciptaan karya film 'Potret' ini adalah seorang fotografer jurnalistik yang hidup di era tahun 1998 dan menggunakan latar belakang cerita Indonesia dan sejarah. Indonesia memiliki latar belakang cerita yang menarik untuk di ceritakan kepada banyak orang. Indonesia memiliki banyak kisah sebelum menjadi bangsa dan negara yang merdeka sampai seperti saat ini. Bahkan mempertahankan kemerdekaan Indonesia pun masih perlu adanya perjuangan. Orang-orang yang berjuang tidak luput dari peran orang yang menemani selama perjalanan hidup hingga menjadi seseorang yang berkarakter dan membaur pada masyarakat. Karya Seni ini berbentuk film fiksi realis dengan durasi 24 menit.

Konsep Estetik penciptaan Karya 'Potret' ini adalah menampilkan sebuah perpindahan *shot* dengan menggunakan *graphical match* melalui penyajian yang lebih menarik dan kaya dalam memaparkan cerita. Penyampaian pesan dan cerita dibuat tidak dengan secara verbal seperti menggunakan dialog langsung, tetapi dengan menggunakan pemotongan gambar dan hubungan antar *shot* dengan *shot* berikutnya.

Kata Kunci : *Graphical Match*, Sejarah, Potret, Film

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi memiliki peran sebagai media pendidikan, berbagai program - program acara jika dilihat dari sifatnya dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu program faktual (meliputi program berita, dokumenter, *feature*, *Magazine* dan *reality show*) dan program fiksi (*fictional*, meliputi komedi dan program drama / film televisi). Melalui program drama atau film televisi, pembuat program dapat mendidik penonton di Indonesia agar menjadi cerdas dan melakukan pemikiran yang kreatif terhadap sebuah visualisasi yang ada dalam film televisi. Tentunya dalam proses kreatif sebuah film televisi, pembuat program dapat melakukannya dalam banyak aspek.

“Film Televisi dalam bahasa Inggris disebut sebagai (*Television Movie*) atau lebih sering dikenal sebagai FTV adalah jenis film yang diproduksi untuk televisi yang dibuat oleh stasiun televisi ataupun rumah produksi berdurasi 120 menit sampai 180 menit dengan tema yang beragam seperti remaja, tragedi kehidupan, cinta, dan agama“. (http://id.wikipedia.org/wiki/Film_televisi/Rabu, 20/08/2014 pukul 22:00 WIB).

Program film televisi merupakan upaya kreatif untuk menceritakan suatu cerita tertentu agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton. Penampilan kekuatan program film televisi tidak hanya sekedar menampilkan pesan verbal (dialog dan ekspresi pemain) tetapi juga harus menampilkan pesan non verbal (makna *shot* dan *editing*) yang mendukung program film televisi terutama pada film cerita televisi.

“Film cerita televisi adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris, melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. pada umumnya film cerita bersifat membujuk dan komersil. Film televisi yang diputar di televisi didukung dengan sponsor iklan tertentu“. (Marseli,1996 : 10-13).

Berbagai tema cerita sudah mulai diperkenalkan dalam film televisi, sebagian besar diangkat dengan tema cinta, harta dan tahta, Selain itu penonton banyak menggemari tayangan yang menghibur, memberikan tawa dan juga yang

menginspirasi atau sebagai media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah sebuah film layar lebar berjudul *The Photograph* yang menceritakan seorang fotografer pada tahun 90an yang sudah tua, ia ingin pensiun dan berusaha mencari seseorang yang mau belajar fotografi untuk bisa menggantikannya. Pada era itu seorang fotografer sangat berarti untuk mengabadikan momen untuk sebuah acara pernikahan, foto keluarga, foto potret, namun sangat sulit sekali menemukan pengganti yang cocok, karena ada era itu sangat jarang sekali orang yang memiliki keahlian dalam fotografi dan juga hanya sedikit orang yang memiliki kamera.

Penyampaian informasi haruslah melalui metode yang tepat supaya pesan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Melalui film cerita, pesan yang dikemas dengan media *audio visual* dapat disampaikan dengan memberi sentuhan pada emosi dan cara pandang penonton. Metode seperti itu diharapkan dapat mengefektifkan penyampaian pesan pada penonton yang seharusnya membangun aspek pemikirannya sendiri, bukan sekedar emosinya saja.

” Dengan kondisi yang cenderung kapitalis itu dapat dipastikan jika fungsi televisi sebagai media hiburan dan informasi tidak optimal. Padahal lahirnya suatu program televisi, didesain, direncanakan dan ditujukan untuk menghibur, menginformasikan, serta memuat pesan-pesan moral kepada penonton ” (Wardhana:1997)

Sentuhan dalam sebuah program televisi dapat dilakukan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya yaitu sentuhan pada aspek *editing*. Dalam *editing* dimungkinkan untuk mengkontruksi pemahaman penonton pada gambar, sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek emosinya turut dibangun. Adegan - adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatikanya.

“Penyuntingan film Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode *editing* kesinambungan langsung. Sambungan antar shot dalam sebuah adegan, atau hubungan adegan dengan adegan yang lain dalam sebuah babak, semata-mata didasarkan kesinambungan gambar. Bukan upaya untuk membentuk konteks dramatik untuk menarik reaksi emosional penonton dan jalan cerita dalam kebanyakan film Indonesia amat mudah diikuti dan dipahami oleh penonton. Bahkan juga mudah ditebak akhir ceritanya. Padahal dalam film yang baik secara filmis, cerita yang berjalan lancar dan

mudah diikuti justru tidak punya pukau yang mengikat minat penonton “. (Marseli, 1996 : 63)

Editing Graphical Match ini dibentuk oleh unsur *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan kesamaan aspek bentuk, warna, komposisi, gerak, set, cahaya dan sebagainya. Teknik *editing* ini merupakan transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa.

Stanley Kubrick 2001 dalam filmnya yang menampilkan sepotong tulang yang dilontarkan ke udara *dissolve* ke dalam sebuah bentuk yang sama yang merupakan pesawat ruang angkasa dalam *sequence* berikutnya, dalam film Einstein Protemkin hulu sebilah pedang atau belati dalam sebuah *sequence* kemudian menjadi sebuah salib besar yang memiliki bentuk yang sama yang tergantung di leher seorang rahib dalam *shot* berikutnya. *Graphical match (form cut)* adalah sambungan yang menciptakan suatu arus yang lancar dengan bantuan grafis, bentuk dan hubungan jaringan antara keduanya pada titik sambung mereka, dengan maksud memberikan kesinambungan ataupun tidak dari tiap rangkaian *shot*nya. Penggunaan transisi seperti itu tentu ada batasannya, jika terlalu banyak dipakai, mereka akan kehilangan kewajaran yang membuat mereka efektif. Pada karya yang berjudul 'Potret' ini, *graphical match* digunakan untuk transisi antar ruang dan waktu, yang kemudian digunakan juga sebagai salah satu bentuk gambaran ingatan tokoh, yang digunakan sebagai teknik pendukung film. (Joseph, 1992 :105)

Pentingnya proses *editing* membuat peran editor hampir sama dengan seorang sutradara, dan dapat disebut juga sebagai sutradara kedua. Terlebih lagi, dengan segala materi yang tersedia, seorang editor bisa memasuki tahap kreatif. Editor dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan isi cerita yang diinginkan, konstruksi, serta waktu dalam setiap babak dan dalam film secara keseluruhan, jadi editor erat berhubungan dengan penciptaan waktu filmis. Proses ini harus dilakukan dengan kepekaan artistik, persepsi, dan estetika, yang merupakan sebuah penilaian serta keterlibatan yang menyeluruh dalam subjek dan pemahaman yang jelas tentang maksud *film maker* atau sutradaranya, Oleh karena itu, hampir sebagian besar

sutradara dan editor mempunyai peran yang hampir sama dalam pembangunan sebuah film.

” Lepas dari kualitas bahan yang disediakan oleh sutradara, ia akan merupakan sesuatu yang tidak berharga sama sekali, jika tidak dipertimbangkan dengan baik, kapan suatu bagian gambar harus tampil di layar. Pekerjaan menyambung bagian bagian ini harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetik, dengan suatu rasa keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam subjek film dan dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara. Oleh karena itu, dalam penyusunan sebuah film sutradara dan editor harus dianggap sebagai teman sekongsi yang sama derajatnya. Bahkan dalam hal-hal tertentu, mungkin yang jadi jenius untuk pembangunan yang sebenarnya, ahli membangun atau arsitek sebuah film adalah editor, jika seorang editor memiliki penglihatan yang paling jelas tentang kesatuan sebuah film, mungkin sekali ia dapat mengimbangi ketiadaan penglihatan yang jelas di pihak sutradara”. (Sani,1992 : 104).

Membuat film atau program acara televisi adalah bentuk dari sebuah kerja kolaborasi berbagai elemen yang harus saling mendukung. Sebuah produksi film memerlukan kerjasama dari banyak ahli dan teknisi, yang bekerja sama dalam satu tim sebagai satu unit produksi. Sebaik apapun sebuah perencanaan ada kalanya tidak sesuai dengan yang tidak diharapkan. Kendala tersebut adalah bedanya *angle* di *storyboard* dengan *stock shot* yang ada, *shot* yang statis atau *shake* (bergerak), *audio noise* (masuknya unsur suara-suara lain) dan cahaya yang berbeda dan cenderung gelap. Dari permasalahan tersebut, editor tidak hanya menjadi penyambung dan perangkai kontinuitas cerita saja tetapi juga menyempurnakan film ini agar penonton bisa menikmati film.

B. Ide Penciptaan

Film dengan latar belakang keluarga dan memberikan banyak inspirasi melalui kisah-kisah keluarga yang nyata. Berbagai latar belakang suku maupun latar belakang agama memberikan keberagaman dalam kisah - kisah keluarga. Keberagaman di Indonesia sendiri memiliki nilai moral yang baik dalam pembentukan karakter suatu individu. Pengalaman pribadi dan kisah nyata yang terjadi. Film ‘Potret’ merefleksikan beberapa kisah nyata fotografer yang terjadi di Indonesia dan kemudian dituangkan dalam film fiksi ‘Potret’.

Peran editor dalam karya ini berada pada tahap proses praproduksi sampai pasca produksi, dimana peran editor tidak hanya sekedar mengedit film ini, namun berperan dalam mengonsep film ini dari aspek *editing*-nya dan editor juga bertanggung jawab menentukan hasil akhir film televisi ini. Pentingnya proses *editing*, membuat peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara.

Pada cerita Film Potret ini editor tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi potongan gambar (*cutting*) yaitu dengan menggunakan teknik *graphical match*, yang mana digunakan sebagai pendukung dalam film ‘Potret’, dengan menampilkan sebuah transisi antara ruang dan waktu dengan gambaran yang sederhana namun bisa dinikmati melalui penyajian yang lebih menarik dan kaya dalam memaparkan cerita. Penyampaian pesan dan cerita dibuat oleh seorang sutradara dan editor tidak dengan cara yang verbal seperti dengan dialog langsung, tetapi juga dengan menggunakan pemotongan gambar dan hubungan antar shot dengan shot berikutnya. Teknik *editing graphical match* yang digunakan dalam film ini juga diharapkan mampu melibatkan pemahaman penonton.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan :

- a. Menciptakan sebuah karya audio visual dengan penerapan *editing graphical match*.
- b. Pengaplikasian *editing graphical match* sebagai salah satu pengganti transisi antar ruang dan waktu.
- c. Agar memberi variasi bentuk transisi dalam *editing*.

2. Manfaat Penciptaan :

- a. Sebagai sebuah langkah awal dalam mengeksplorasi pengetahuan tentang konsep *editing graphical match* dalam program film televisi.
- b. Sebagai alternatif pilihan program televisi kepada pemirsa.

D. Tinjauan Karya

1. Film ‘Barfi ‘



Gambar 1. 1 Poster Film ‘Barfi’. Karya Anurag Basu .Tahun 2012

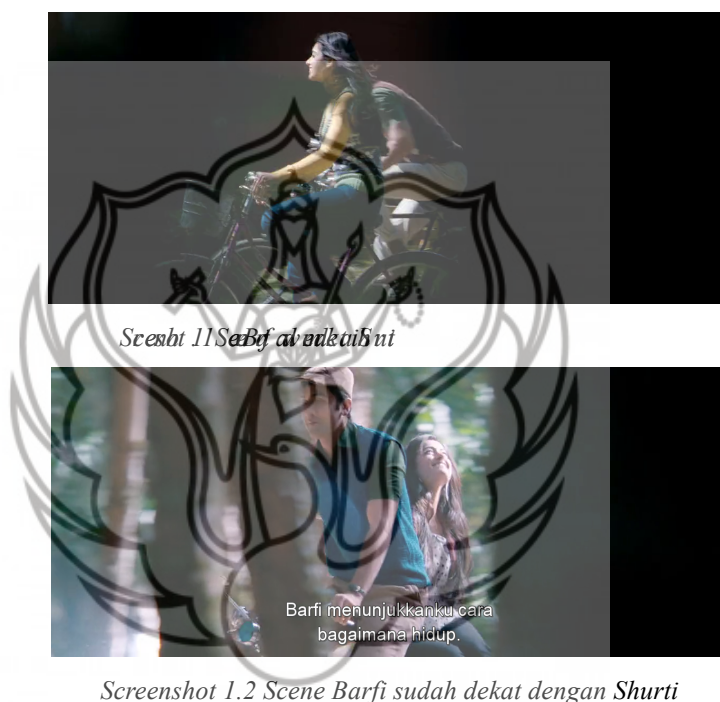
Film ini tayang di bioskop pada tanggal 14 september 2012 dan cukup sukses menyita perhatian penonton baik India maupun Dunia. Murphy diambil dari nama sebuah merek radio. Sejak bayi Murphy menderita bisu dan tuli diakibatkan ibunya meninggal dan ketika meninggal volume radio dikeraskan, akibatnya sang bayi menangis keras dan terlalu berisik. Sejak saat itu Murphy dinyatakan bisu dan tuli, ia selalu menyebut namanya dengan Barfi, karena untuk orang yang bisu hanya itu yang bisa dikatakan.

Barfi hanya mengalami cacat bisu dan tuli, namun otaknya cerdas. Barfi seorang yang setia dan bertanggung jawab. Suatu hari ia bertemu Shruti gadis cantik dari keluarga kaya. Semakin lama Shruti dekat dengan Barfi. Mereka saling jatuh cinta, namun sayang Shruti telah diijodohkan dengan Ranjeet.

Shruti akhirnya menikah dengan Ranjeet tanpa cinta. Setelah 6 tahun, Shruti kembali ke Darjeling, kota tempat tinggal Barfi. Namun Barfi diburu polisi atas kasus perampokan bank dan penculikan gadis autis, Jhilmil. Kisah terbuka ketika Barfi menjelaskan bahwa Jhilmil telah diculik oleh orang lain, di saat bersamaan Barfi menemukan Jhilmil dalam mobil penculik. Barfi menolong dan mengajak Jhilmil ke kota lain. Mereka hidup bersama dan Barfi menyadari bahwa Jhilmil adalah gadis yang setia mencintai tanpa syarat dan patut dilindungi. Begitu juga Jhilmil, kedekatan Barfi membuatnya merasa nyaman akan cinta dan kehangatan

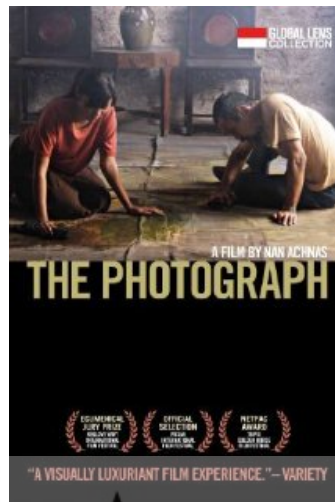
cinta.

Akhirnya, Barfi dan Jhilmil menikah. Jhilmil mewarisi seluruh harta kakeknya di sebuah yayasan autis. Sang penculik itu adalah suruhan ayah Jhilmil, karena ingin merebut harta kekayaan kakek Jhilmil. Sampai tua pun Shruti tetap tidak bertemu Barfi, di saat terakhir hayatnya Barfi tetap menganggap Shruti gadis yang dicintanya. Sedangkan Jhilmil, tetap setia menemani kemanapun Barfi pergi. Barfi dan Jhilmil meninggal di hari yang sama di usia tua.



Film televisi “ Potret “ dianggap memiliki persamaan dengan *Film Barfi* dari cara transisi pada *editing*nya. Bagaimana Aditiya tokoh dalam film televisi “ Potret “ berpindah dari satu ruangan ke ruangan lainnya dan juga ketika tokoh Aditiya mengingat masa kecilnya, sedangkan perbedaannya adalah ruang yang ada di film televisi “ Potret “ masih dalam satu ruang lingkup (rumah).

2. Film ‘*The Photograph*’



Gambar 1.2 Film 'The Photograph'. Karya Nan T. Achnas. Tahun 2008

The Photograph adalah sebuah film karya Nan T. Achnas yang sebelumnya kita kenal melalui filmnya *Pasir Berbisik* dan *Bendera*. Seperti film-film karya sang sineas sebelumnya, film ini kembali mengangkat tema yang tidak lazim, jauh berbeda dengan tren horor, komedi, dan percintaan remaja yang berkembang saat ini. Film ini jelas tidak ditujukan untuk kalangan penonton awam namun lebih untuk segmen penonton khusus yang memiliki selera seni “tinggi”. Unik pula, pemeran pria utama menggunakan aktor kawakan asal Singapura, Lim Kay Tong.

Cerita filmnya berpusat pada dua tokoh utama yakni, Sita (Shanty), seorang ibu muda yang merantau jauh ke kota untuk mencari nafkah, serta Pak Johan (Tong), seorang fotografer tua keturunan Tionghoa yang selalu dibayangi memori kematian istri dan anaknya. Sita bekerja sebagai seorang penyanyi di sebuah klub malam. Ia membanting tulang demi putri dan neneknya yang sakit-sakitan di kampungnya. Sita yang memiliki banyak masalah di tempat kerjanya akhirnya tinggal dan bekerja di tempat Pak Johan. Selama tinggal di tempat Pak Johan, Sita banyak menimba pelajaran hidup dari sang fotografer baik suka maupun duka.

Bagi penonton awam film ini boleh jadi sangat membosankan karena cerita yang datar serta tempo cerita yang lambat. Namun justru inilah yang menjadi kelebihan film ini. Bahasa visual lebih banyak berbicara ketimbang ceritanya sendiri. Kekuatan filmnya terutama tampak pada komposisi fotografi yang cukup

menawan. *Shot-shot* banyak didominasi oleh kamera statis dengan hanya sesekali menggunakan pergerakan kamera. Sineas juga sering kali bermain dengan efek kedalaman gambar yakni, permainan latar depan dan latar belakang. Pilihan *set* perkampungan Tionghoa yang kumuh didukung tata cahaya *low-key lighting* sangat pas dengan kisah suram Sita dan Pak Johan. *Last but not least*, Lim Kay Tong bermain begitu menawan sebagai sosok Pak Johan yang dingin.

Terlalu banyak masalah dalam cerita filmnya namun tak ada yang terjawab tuntas. Masalah Sita, rasa bersalah Pak Johan pada istri dan anaknya, pencarian penerusnya, serta rasa bersalah pada leluhur. Semuanya tak ada yang terjawab dan hanya diselesaikan dengan sederhana melalui “Kematian”. (<http://montase.blogspot.com/2008/06/photograph-sebuah-kisah-datar-dibalut06/09/2014pukul20:35WITA>)



Screenshot 1.3. Scene Bapak Johan di rel kereta api.

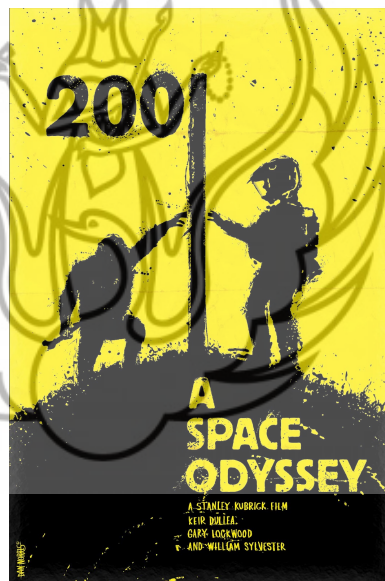


Screenshot 1.4 Scene Sita dan Bapak Johan berjalan di pinggiran kota

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penggunaan teknik

graphical match sangat memperhatikan bentuk, warna, komposisi, gerak, set, cahaya dan sebagainya cenderung memiliki kesamaan antara dua *shot* yang berbeda. Persamaan film *The Photograph* dengan film televisi keluarga ‘Potret’ terletak pada *coloring*-nya, di film *the photograph* warna cenderung ke kuning-kuningan sehingga memberikan efek tua / zaman dahulu pada segi bangunan dan segi karakter. Namun pada film televisi ‘potret’ tidak hanya menceritakan satu waktu saja, tetapi mencertiakan dua waktu, yaitu 1998 dan tahun 1987. Pada tahun 1987 warna cenderung kekuningan sedangkan tahun 1998 warna cenderung ke putih dan kebiru-biruan.

3. Film ‘2001: A Space Odyssey’



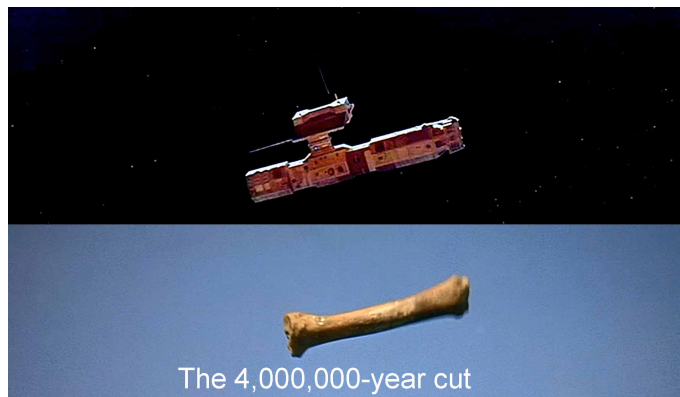
Gambar 1.3 Film ‘2001: A Space Odyssey’ Karya Stanley Kubrick Tahun 1968

Film Inggris, Amerika Serikat ini adalah film fiksi ilmiah (*sci-fi*) klasik yang merupakan maha karya dari sutradara Stanley Kubrick. Diawali dengan kisah yang berlatar 4 juta tahun sebelum masehi, di sebuah padang rumput gersang Afrika dimana sekelompok kera herbivora sedang mencari makanan. Dikarenakan ketidakmampuan mereka melindungi diri, kelompok kera itu dengan mudahnya diserang oleh hewan lain dan terusir oleh kelompok kera lain dalam perebutan

sumber air. Namun semuanya berubah ketika keesokan harinya mereka menemukan sebuah benda monolith hitam setinggi tiga meter yang berdiri di dekat tempat tinggal mereka. Kera-kera tersebut menyentuhnya dan segera saja mereka berubah menjadi kera *vegetarian* menjadi pemburu pemakan daging, bahkan membuat mereka menjadi lebih cerdas dan memiliki naluri membunuh.

Kisah kemudian melompat ke tahun 1999 dalam sebuah pesawat luar angkasa Amerika yang mengorbit bumi. Astronot di kapal tersebut, Dr. Heywood R. Floyd (William Sylvester) mendapat informasi bahwa terdapat benda monolith hitam setinggi tiga meter berhasil di temukan terkubur dalam permukaan bulan. Dari hasil penyelidikan diketahui benda asing tersebut sudah ada dari 4 juta tahun yang lalu dan dikubur dengan sengaja. Floyd lalu menyentuh permukaan monolith itu yang kemudian diikuti dengan suara yang memekakkan telinga.

18 bulan kemudian di kapal luar angkasa *Discovery One* yang menjalani misi ke planet Jupiter, dua astronot David Bowman (Keir Dullea) dan Francis “Frank” Poole (Gary Lockwood) harus berurusan dengan super komputer HAL 9000 (Douglas Rain) yang entah kenapa malah membangkang dan membunuh astronot lainnya. Sementara itu terdapat monolith lain ternyata mengorbit di orbit planet Jupiter dan Bowman mendapatkan sebuah kejutan yang tidak pernah ia bayangkan sebelumnya dari benda hitam setinggi tiga meter itu. Dalam film ini terlihat pada satu *scene*, terlihat seekor monyet telah berhasil membunuh musuhnya dengan menggunakan tulang, kemudian ia merasakan kebahagiaan dan melempar tulang ke langit kemudian transisi menggunakan *graphic match* ke sebuah satelit luar angkasa. Ini menunjukkan transisi waktu dan tempat dari zaman purba ke zaman modern, dimana manusia belum lahir sampai manusia sudah bisa hidup di luar angkasa.



Screenshot 1.5 *Scene* Seekor monyet melempar tulang setelah berhasil membunuh

Ketiga film diatas, tentunya memiliki perbedaan dengan film televisi ‘Potret’ , dari segi cerita, maupun dari kreasi dan inovasi dalam *editingnya*. *Mise en scene* dalam pengantar ke dalam sebuah *flashback* (ingatan tokoh Agus). Penonton diberi kesempatan untuk berfikir cerdas dalam menonton film ini saat muncul beberapa *scene* yang menggunakan *Graphical Match*.

